

Penarikan Diri Dalam *Game Online*

**(Studi Deskriptif Kualitatif *Withdrawal Gamer Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu
Komunikasi UMS 2014)**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh :

MUHAMMAD IQBAL FEBRI RAMADANI

L100140086

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENARIKAN DIRI DALAM *GAME ONLINE*
(STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF *WITHDRAWAL GAMER MOBILE LEGENDS*
MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UMS 2014)
PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

MUHAMMAD IQBAL FEBRI RAMADANI

L100 140 086

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Sidiq Setyawan. M. I.Kom.

NIK. 100.1675

HALAMAN PENGESAHAN

PENARIKAN DIRI DALAM *GAME ONLINE*
(STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF *WITHDRAWAL GAMER MOBILE LEGENDS*
MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UMS 2014)

OLEH

MUHAMMAD IQBAL FEBRI RAMADANI

L 100 140 086

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 13 Juli 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Sidiq Setyawan, M. I.Kom.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Yudha Wirawanda, MA.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Agus Triyono, M.Si.
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)

Dekan,



Nurgiyatna, Ph. D.

NIK. 881

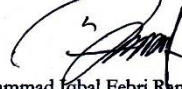
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar putaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 18 Juli 2018

Penulis



Muhammad Iqbal Febri Ramadani

L 100 140 086

Penarikan Diri dalam *Game Online*

(Studi Deskriptif Kualitatif *Withdrawal Gamer Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang memberikan kemudahan bagi semua orang untuk berkomunikasi, terutama penggunaan *internet* yang mudah, menjadi salah satu alasan kita untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain dalam ruang *online* secara cepat dan dapat dilakukan di mana saja. *Internet* tidak terlepas dari *game online*, munculnya berbagai macam *game online* seperti *Mobile Legends* yang sedang trend membuat kita melupakan keadaan lingkungan sosial, cenderung untuk menarik diri dan meluapkan emosi ke dalam *game* karena kurangnya komunikasi *interpersonal*. *Social Withdrawal* adalah ketakutan dan kecemasan terhadap lingkungan sosial atau situasi yang menghasilkan perbuatan agresif, sedih, rasa malu yang terus menerus. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik deskriptif. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana bentuk (*withdrawal*) penarikan diri yang dilakukan oleh Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta angkatan 2014 saat bermain *game Mobile Legends*. Teknik pengumpulan data secara garis besar dibagi menjadi dua bagian, pertama data primer, dan kedua data sekunder. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara secara mendalam (*in- depth interview*), Observasi Partisipatif pada data primer, dan dokumentasi pada data sekunder. Subjek penelitian adalah Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta angkatan 2014 yang bermain *game Mobile Legends*. Teknik *Sampling* menggunakan *Purposive Sampling* dengan kriteria (1) Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta angkatan 2014, (2) intensitas bermain mereka yang tinggi, dengan rata-rata lebih dari 5 jam sehari, (3) mereka bermain *Mobile Legends* (4) *ranked* minimal *Master*, (5) meluapkan ekspresi melalui *game*. Analisis Data menggunakan Interaksi Miles and Hubberman. Teknik Validitas Data menggunakan Teknik Triangulasi Sumber Data. Hasil penelitian bahwa Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta cenderung berperilaku agresif yang merugikan diri sendiri dan orang lain secara verbal atau non verbal, ditandai dengan meluapkan ekspresi marah, mengeluarkan kata-kata kotor, hingga melempar suatu benda.

Kata Kunci : *game online*, komunikasi *interpersonal*, *mobile legends*, penarikan diri.

Abstract

The development of the growing technology makes everyone easy to communicate, especially the easy of using the internet is one of the reasons we can communicate with others in the online space quickly and can be done anywhere. The Internet is inseparable from online games, the emergence of various kinds of online games such as Mobile Legends the a trend makes us forget about the social environment, tend to withdraw and excite emotions into the game due to lack of interpersonal communication. Social Withdrawal is fear and anxiety towards the Social Environment or situation that result in Aggressive Behaviour, Sadness, Continuous Shame. This research uses qualitative research with descriptive technique. The purpose of this study is to describe how the withdrawal (withdrawal) conducted by Student of Communication Science of University of Muhammadiyah Surakarta force 2014 when playing Mobile Legends game. Techniques of collecting data are broadly divided into two parts, first primary data, and second secondary data. This study uses in-depth interview techniques, Participatory Observation on primary data, and documentation on secondary data. The subjects of the study were Student of Communication Science of Muhammadiyah University of Surakarta, class of 2014 who played Mobile Legends game. Sampling Technique using Purposive sampling with criterion (1) Student of Communication Science Muhammadiyah University of Surakarta class of 2014, (2) high intensity of their play, with average more than 5 hours a day, (3) they play Mobile Legends (4) ranked at least the Master, (5) excite the expression through the game. Data Analysis is using Miles and Hubberman Interactions. Data Validity Technique using Data Source Triangulation Technique. Result of Research that student of Communication Science of Muhammadiyah University of Surakarta tend to behave aggressively that harm self and others verbally or non verbal, marked by exposing angry expression, issuing dirty words, to throw an object.

Keywords: online gaming, interpersonal communication, mobile legends, withdrawal.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Munculnya era teknologi digital dan informasi terutama perkembangan media baru memberikan kemudahan kita untuk melakukan suatu kegiatan dengan menggantungkan pada koneksi *internet*. Penggunaan *internet* yang mudah, menjadi salah satu alasan kita untuk menggunakannya dalam berkomunikasi dalam lingkup *online*. *Internet* juga membantu kita untuk berkomunikasi dengan orang lain daerah, provinsi bahkan negara dengan mudah dan cepat.

Perkembangan Internet tidak dapat terpisahkan dari media baru. Media baru menawarkan para penggunanya untuk memilih pilihan informasi yang sesuai

untuk di konsumsi, mengendalikan informasi, interaktivitas merupakan konsep utama pemahaman tentang media baru, munculnya *virtual reality*, komunitas virtual dan identitas virtual muncul seiring hadirnya media baru. Media baru memungkinkan pengguna untuk menggunakan ruang tanpa batas, memperluas jaringan komunikasi, dan menunjukkan identitas lain yang berbeda dari dunia nyata (Flew, 2002).

Penggunaan internet dalam media baru menimbulkan permasalahan *social isolation and neurosis*, yaitu perilaku yang salah pada penggunaan *smartphone*, *internet*, dan *game online*. Permasalahan *social isolation and neurosis* muncul pada remaja karena perilaku penggunaan internet yang berlebihan seperti memainkan *game online* yang melebihi batas kewajaran sehingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut, seperti sikap yang kasar dan agresif (Kristiyono, 2015).

Pengertian *game online* menurut (Young dalam Drajat, 2017) adalah *game* yang menggunakan jaringan internet, adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, dan meraih nilai tertinggi dalam *game*, bisa dijelaskan bahwa *game online* adalah *game* yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet (Young, 2005).

Game Online Mobile Legends: Bang Bang adalah sebuah *game developer* dari “Moonton”, *Mobile Legends: Bang Bang* rilis pada *Android* di China, Indonesia, Malaysia tanggal 11 Juli 2016, dan *IOS* rilis tanggal 9 November 2016. *Genre game* ini adalah *MOBA* yang di desain untuk pengguna *smartphone* dengan tambahan *virtual pad*. Cara bermain melibatkan dua tim yang saling menyerang untuk menghancurkan, hingga mempertahankan *base*, permainan ini terdapat tiga jalur, jalur “*top*”, “*middle*”, dan “*bottom*”. Satu tim terdiri dari lima *player* yang memilih satu *hero* untuk dimainkan, memiliki pasukan kecil yang membantu untuk menyerang musuh dengan sebutan “*minions*”, setiap jalur memiliki tower “*turret*” untuk membantu pertahanan.

Game online Mobile Legends adalah jenis *game* yang saat ini sedang banyak diminati, *game* ini berbasis *MOBA* (*Massive Online Battle Arena*) adalah

genre game online yang memadukan antara dua jenis *genre game* yaitu *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter (*hero*) yang dimainkan memiliki peran (*skill*) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan, seperti *Dota*, *League Of Legends* (Funk, 2013).

Karakteristik *game* yang membuat kecanduan, terutama *game* bergenre *MOBA* seperti *Mobile Legends* pada *Android* adalah cara memainkan yang lebih mudah, dengan menggunakan *virtual pad* atau sering disebut *virtual analog*, penggunaan *hero* lebih mudah dengan menggerakkan *analog* ke arah yang diinginkan, durasi waktu yang lebih singkat, ketika bermain *game DOTA2* durasi yang digunakan sekali permainan sekitar 1 jam, namun permainan *MOBA Mobile Legends* ini lebih singkat, *gameplay* yang sederhana dan peta permainan tidak terlalu besar, *hero* lebih variatif dan unik, seperti *hero Fanny* yang mengadaptasi salah satu karakter *anime* terkenal, bisa dimainkan di mana saja, lebih praktis, dan *mode game* jauh lebih banyak.

Social Identity Model of Deindividuation Effects (SIDE) menurut (Lea; Spears dalam Vilanova, 2016) sebagai lawan dari teori de-individuasi, di mana penggunaan tanpa nama atau anonim dari situs jejaring sosial dan CMC mengarah pada hilangnya kesadaran diri diantara individu, anonim yang membantu individu untuk mengidentifikasi, menegaskan dan memperkuat individu mereka serta identitas kelompok tertentu. Model SIDE menjawab banyak tinjauan kritis CMC, khususnya terkait dengan identitas sosial dan media sosial, menunjukkan bahwa individu dapat benar-benar mengembangkan identitas mereka karena komunikasi yang bersifat anonim yang difasilitasi oleh CMC.

Berkomunikasi tidak hanya bertatap muka, berkomunikasi bermediasi komputer atau CMC menurut (John December dalam Febrina, 2017) sebuah komunikasi yang dilakukan oleh manusia melalui media komputer, dengan melibatkan orang banyak dalam konteks tertentu, membentuk penggunaan

media untuk berbagai tujuan, salah satunya penggunaan *internet*. Contoh CMC dengan menggunakan teknologi *Discord* adalah sebuah aplikasi *messenger* yang digunakan gamer dalam melakukan obrolan dengan orang lain atau tim ketika bermain *game online*.

Kecanduan *game* menurut (Griffiths, 2013) menjelaskan tentang kesulitan seseorang dalam berkenalan dan menjalin hubungan dengan orang lain dalam kehidupan nyata, yang menyebabkan para pemain *game* lebih suka bermain *game*, dimana mereka juga dapat berkenalan dengan orang lain yang menjadi lawan main mereka dapat menjalin interaksi dengan mudah sesama *gamers* atau persahabatan virtual. Permainan *game* sebagai media pelarian diri dari hubungan *interpersonal* dan *intrapersonal*, konflik dengan orang tua dan pengelolaan emosi yang buruk, sehingga mereka lebih tertarik dengan persahabatan virtual, faktor ikut-ikutan dengan teman untuk mengisi waktu luang juga menjadi salah satu penyebab remaja tertarik dengan kehidupan virtual.

Penelitian terdahulu dari Karuniasari tahun 2017 yang membahas mengenai pemain *game online* terutama remaja yang memicu terjadinya perilaku kecanduan dan dampak negatif yang merugikan, kecanduan bermain *game online* memiliki intensitas waktu rata-rata 25jam/minggu.

Pemain *game online* memerlukan komunikasi *interpersonal* dengan orang lain, komunikasi *interpersonal* menurut (Mulyana, 2000) adalah komunikasi yang dilakukan oleh orang-orang dengan bertatap muka (*face to face*), memungkinkan orang untuk menangkap reaksi orang lain yang ditunjukkan secara langsung, baik secara verbal atau non verbal. Komunikasi *interpersonal* adalah komunikasi yang melibatkan hanya dua orang.

Pakar Psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson, menjelaskan bahwa adanya kemungkinan kekerasan dalam *game online* yang memiliki efek kuat untuk menimbulkan perilaku agresif terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu, sifat dari *game online* sendiri adalah sebagai alat hiburan, tetapi jika berlebihan memungkinkan untuk menjadi agresif seperti pemaarah, memberontak, berkata kasar hingga memukul (Yahudi dan Anderson dalam Erfan, 2015).

Penarikan diri atau *withdrawal* masuk dalam konteks *Social Anxiety and Withdrawal* adalah suatu ketakutan terhadap lingkungan sosial atau situasi yang menghasilkan perbuatan agresif, malu, dapat ditandai, secara terus menerus karena merasa tidak nyaman (American Psychiatric Association dalam Kearney, 2006). *Social Withdrawal* dikatakan sebagai perilaku non sosial yang terdiri dari dua macam perilaku, yaitu *Solidarity Passive Withdrawal* (terdiri dari sikap diam ketika sedang bermain sendiri) dan *Reticence* (sikap diam cerminan dari rasa takut dan cemas dalam konteks hubungan dengan teman sebaya) (Nelson; Rubin; Fox, 2005).

Withdrwawal atau penarikan diri (Wu dalam Silvia, 2016) menjelaskan komponen kecanduan *game online* memiliki lima komponen, beberapa terdiri dari *Agitated Withdrawal* (penarikan bersifat gelisah), dan *Mournful withdrawal* (penarikan bersifat sedih). *Agitated Withdrawal* (penarikan bersifat gelisah) adalah munculnya perasaan tidak menyenangkan seperti marah, cemas karena adanya pengurangan atau dihentikan aktivitas bermain *game online* dan muncul konflik ketika tidak dapat bermain *game online*. *Mournful Withdrawal* adalah perasaan duka, menderita atau kehilangan yang dialami seseorang ketika tidak dapat bermain *game online*. *Mournful Withdrawal* (penarikan bersifat sedih), cenderung menderita atau depresi dimana tahapan emosi yang ditandai dengan kesedihan mendalam, perasaan bersalah, menarik diri dari orang lain, dan kurang tidur.

Penelitian terdahulu dari Kasih tahun 2013 menjelaskan mengenai *social withdrawal* yang dilakukan oleh remaja dimana mereka menarik diri dari interaksi sosial dengan teman sebaya, karakteristik yang menyebabkan *social withdrawal* adalah sulit untuk bekerja sama, minimnya aktivitas sosial, pemurung, pemalu, tidak bersemangat.

Alasan memilih *game online Mobile Legends: Bang Bang* sebagai obyek penelitian karena *game online Mobile Legends* menjadi yang teratas dan terpopuler pada Aplikasi *Google Play Store* dengan jumlah *downloader* lebih dari lima puluh juta. (sumber: *google play store* yang diakses pada tanggal 7 Februari 2018 pukul 13:37) dan didasarkan pada penelitian terdahulu oleh Tilo

Hartmann mengenai Model “Pelepasan Moral dalam *Video game* Kekerasan” menjelaskan bahwa dalam *video game* kekerasan sebagai produk hiburan, yang kemudian mengkomunikasikan kekerasan dalam konteks peperangan. Terdapat empat model yang mendukung penelitian ini dalam konteks Psikologi dan Ilmu Komunikasi, pertama, menolak pandangan bahwa *user* menikmati kekerasan virtual karena mereka menyadari bahwa “permainan tidak nyata”, kedua, *user* seolah-olah karakter yang dimainkan memiliki pemikiran sendiri, ketiga, pemberantasan tidak dibenarkan terhadap karakter virtual yang memicu ketidaknyamanan *user*, keempat, *video game* sebagai keperluan hiburan.

Dari latar belakang diatas, maka permasalahan yang diangkat disini adalah: Bagaimana bentuk penarikan diri (*withdrawal*) *gamer* dalam permainan daring *Mobile Legends* pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UMS angkatan 2014? Disini peneliti ingin mendeskripsikan tentang bentuk penarikan diri (*withdrawal*) mahasiswa dari kehadiran sosial dalam *game online*.

1.2 Telaah Pustaka

1.2.1 *Game Online* dan *Social Identity Model of Deindividuation Effects* (SIDE)

Pengertian *game online* menurut (Young dalam Drajat, 2017) adalah *game* yang menggunakan jaringan internet, adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, dan meraih nilai tertinggi dalam *game*, bisa dijelaskan bahwa *game online* adalah *game* yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet (Young, 2005).

Perbedaan antara permainan *game* elektronik biasa dengan *game* elektronik yang bersifat *online* menurut (Winn dan Fisher dalam Rikky, 2017) *game* elektronik biasa hanya dapat dimainkan oleh *player* itu sendiri, tanpa adanya *player* lain, sementara *game online* menghubungkan antara satu individu dengan individu lain yang terhubung dengan jaringan *internet* (Winn dan Fisher, 2004). Berdasar uraian diatas, dapat didefinisikan bahwa *game online* adalah hasil penggabungan antara permainan *game* elektronik

dengan media *internet* yang memungkinkan terjadinya berbagai pola komunikasi dan interaksi dua arah antar pemain dengan *setting* sosial tertentu dalam satu judul *game* dan *server* yang sama.

MOBA adalah *genre game* yang saat ini sedang banyak diminati, *genre* MOBA (*Massive Online Battle Arena*) adalah *genre game online* yang memadukan antara dua jenis *genre game* yaitu *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki peran (*skill*) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan, seperti *Dota*, *League Of Legend* (Funk, 2013).

Game Mobile Legends tidak terlepas dari karakter atau *avatar* yang digunakan, menurut (Ray dalam Kim, 2017) menjelaskan tentang *avatar* atau identitas virtual yang menghiasi *game online*, tergantung bagaimana *avatar* disajikan dan digunakan, tingkat kenyamanan pemain dan meningkatnya kenikmatan dalam permainan online, karena beberapa permainan *online* cenderung menawarkan karakter wanita yang kurang menarik, sehingga dapat dirubah sesuai dengan keinginan.

Perilaku menunjukkan *avatar game* agar mendapatkan eksistensi atau narsisme dengan menunjukkannya ke media sosial, sejalan dengan penjelasan (Freud dalam Fadli, 2017) bahwa sikap seseorang yang mencintai dirinya sendiri, mengagumi dirinya sendiri. Menurut American Psychiatric Association dalam (Fadli, 2017) kriteria orang dengan kepribadian narsistik terdiri dari memiliki rasa kepentingan diri yang besar dengan memiliki bakat yang dilebih-lebihkan, membutuhkan kebanggaan yang berlebihan, dan menunjukkan perilaku sikap yang sombong, pamer.

Penggunaan *avatar* menurut (Banks & Bowman dalam Hart, 2017) menjelaskan bahwa *avatar* memiliki keterikatan antara pemain dan *avatar*, *avatar* yang dibuat dapat menunjukkan perilaku yang sama ataupun berbeda dari pemain sebagai objek sosial yang unik dalam ruang permainan, *avatar*

sebagai jembatan pemain untuk mewakili dirinya berinteraksi dalam *game*, dimana pemain merasa memiliki kehidupan yang sama saat melakukan permainan, pemain mengontrol *avatar*.

Bermain game online tidak terlepas dari *Social Identity* (Identitas Sosial) menurut (Hall dalam Jan, 2015) menjelaskan bahwa identifikasi dalam kelompok sosial tertentu seperti *gamer* adalah definisi diri individu berdasarkan pembagian identitas yang diterapkan dari luar. Identitas sosial adalah cara seseorang untuk menjelaskan dirinya secara sosial dalam hubungannya terhadap orang lain, dan berkontribusi pada perasaan memiliki dan harga diri. Identitas sosial atau kelompok individu yang mengidentifikasi dirinya sebagai *gamer* juga mengadopsi identitas pribadi yang terkait dengan identitas kelompok tersebut, terdiri dari karakteristik, prioritas, dan minat pribadi (Hall, 1966).

Social Identity Model of Deindividuation Effects (SIDE) menurut (Lea; Spears dalam Vilanova, 2016) menjelaskan bahwa model ini menguji anonimitas, dan bagaimana anonimitas mengubah arti identitas pribadi dan identitas sosial, sehingga memiliki efek mendalam pada perilaku. Model SIDE berpendapat bahwa sebagai lawan dari teori de-individuasi di mana anonimitas yang dipinjamkan oleh situs jejaring sosial dan CMC lainnya mengarah pada hilangnya kesadaran diri di antara individu, itu sangat anonimitas yang membantu individu untuk mengidentifikasi, menegaskan dan memperkuat individu mereka serta identitas kelompok. Model SIDE menjawab banyak tinjauan kritis CMC, khususnya terkait dengan identitas sosial dan media sosial, menunjukkan bahwa individu dapat benar-benar mengembangkan identitas karena komunikasi anonim yang memfasilitasi CMC.

Berkomunikasi tidak hanya bertatap muka, penggunaan CMC menurut (John December dalam Febrina, 2017) sebuah komunikasi yang dilakukan oleh manusia melalui media komputer, dengan melibatkan orang banyak dalam konteks tertentu, membentuk penggunaan media untuk berbagai tujuan, salah satunya penggunaan *internet*. Contoh CMC dengan

menggunakan teknologi *Discord* adalah sebuah aplikasi *messenger* yang digunakan gamer dalam melakukan obrolan dengan orang lain atau tim ketika bermain *game online*. Penggunaan internet terutama *game online* dan kehadiran sosial memberikan kemudahan untuk berkomunikasi dengan pemain lain yang berbasis komputer (CMC). Kehadiran sosial dalam game ditunjukkan dengan melakukan interaksi seperti menggunakan *chat* untuk berbagi informasi, dapat dikenal orang lain dalam *game* yang sama.

1.2.2 Penarikan Diri dalam *Game Online*

Penarikan diri atau *withdrawal* masuk dalam konteks *Social Anxiety and Withdrawal* adalah suatu ketakutan terhadap lingkungan sosial atau situasi yang menghasilkan perbuatan agresif, malu, dapat ditandai, secara terus menerus karena merasa tidak nyaman (American Psychiatric Association dalam Kearney, 2006).

Social Withdrawal dikatakan sebagai perilaku non sosial yang terdiri dari dua macam perilaku, yaitu *Solidarity Passive Withdrawal* (terdiri dari sikap diam ketika sedang bermain sendiri) dan *Reticence* (sikap diam cerminan dari rasa takut dan cemas dalam konteks hubungan dengan teman sebaya) (Nelson; Rubin; Fox, 2005). *Solidarity Passive Withdrawal* dalam konteks media, menggunakan media untuk menciptakan batasan-batasan antar individu, karena tidak ingin di ganggu, memilih untuk menyendiri, seperti penggunaan headset saat berada di kendaraan umum, lebih memilih untuk mendengarkan musik daripada berinteraksi dengan orang yang berada di sebelahnya.

Withdrwawal atau penarikan diri (Wu dalam Silvia, 2016) menjelaskan komponen kecanduan *game online* memiliki lima komponen, beberapa terdiri dari *Agitated Withdrawal* (penarikan bersifat gelisah), dan *Mournful withdrawal* (penarikan bersifat sedih). *Agitated Withdrawal* (penarikan bersifat gelisah) adalah munculnya perasaan tidak menyenangkan seperti marah, cemas karena adanya pengurangan atau dihentikan aktivitas bermain *game online* dan muncul konflik ketika tidak dapat bermain *game online*.

Mournful Withdrawal adalah perasaan duka, menderita atau kehilangan yang dialami seseorang ketika tidak dapat bermain *game online*. *Mournful Withdrawal* (penarikan bersifat sedih), cenderung menderita atau depresi dimana tahapan emosi yang ditandai dengan kesedihan mendalam, perasaan bersalah, menarik diri dari orang lain, dan kurang tidur (Wu, 2008).

Agitated Withdrawal (penarikan bersifat gelisah) timbulnya perasaan agresif, (Santrock dalam Windi, 2017) menjelaskan bahwa perilaku agresif dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Perilaku agresif adalah luapan emosi sebagai reaksi kegagalan individu yang ditunjukkan dalam bentuk merusak terhadap manusia atau benda dengan kesengajaan yang diekspresikan dengan (verbal) kata-kata dan tindakan (non verbal).

Bermain *game online* tidak terlepas dari perilaku agresif dalam menarik diri menurut (Buss dalam Faizatul, 2014) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif: gen (berpengaruh pada pengaturan perilaku agresif, ada hubungan dengan faktor genetik, keturunan terhadap perilaku agresif), amarah (pada saat marah, ada perasaan ingin menyerang, memukul, menghancurkan, atau melempar sesuatu dan biasanya timbul pikiran yang kejam. Bila perilaku tersebut disalurkan, maka terjadilah perilaku agresif), frustrasi (perilaku agresif merupakan salah satu cara seseorang dalam merespon frustrasi), kompetisi sosial (perilaku agresif berkembang karena adanya kompetisi sosial, seperti kompetisi antar individu).

Wu dalam (Silvia, 2016) *Mournful Withdrawal* adalah perasaan duka, menderita atau kehilangan yang dialami seseorang ketika tidak dapat bermain *game online*. *Mournful Withdrawal* (penarikan bersifat sedih), cenderung menderita atau depresi dimana tahapan emosi yang ditandai dengan kesedihan mendalam, perasaan bersalah, menarik diri dari orang lain, dan kurang tidur (Wu, 2008).

Mournful Withdrawal (penarikan bersifat sedih) dalam konteks kehadiran sosial menggunakan "*Hikikomori*", *Hikikomori* menurut (Tatsushi Ogino dalam Krysinska, 2002) menjelaskan tentang bentuk penarikan diri (*withdrawal*) dari konteks *social withdrawal*, *Hikikomori* bukan diagnosa,

tapi sebuah kondisi dimana orang dewasa muda menghindari aktivitas sosial. Ini mungkin disebabkan oleh depresi, gangguan kecemasan atau gangguan kepribadian, yang dilakukan oleh remaja Jepang untuk menarik dirinya dari aktivitas sosial (seperti menghadiri sekolah, mempertahankan hubungan dengan orang-orang di luar keluarga). *Hikikomori* sebagai kondisi pengasingan dimana tidak ada partisipasi sosial, dan berlangsung selama enam bulan, mereka merasa tidak nyaman, dan ingin lolos dengan kondisi ini, mereka melampiaskan dengan bermain *game*, atau melakukan kegiatan *online*.

2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik secara alamiah maupun buatan manusia, bisa berupa bentuk aktivitas, karakteristik, perubahan hubungan kesamaan dan perbedaan antara fenomena satu dengan yang lainnya (Gayatri, 2013).

Penelitian deskriptif meliputi kegiatan pengumpulan data untuk diuji hipotesis atau menjawab pertanyaan dari status terakhir dari subjek penelitian. Tipe paling umum dari penelitian deskriptif adalah penilaian sikap atau pendapat terhadap organisasi maupun prosedur (Kuncoro dalam Gayatri, 2013). Metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan dan memberikan informasi mengenai bentuk penarikan diri (*withdrawal*) individu di kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta angkatan 2014.

Sumber data menggunakan data primer dan data sekunder, menurut (Narimawati, 2008) bahwa data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau yang pertama. Data tidak tersedia dalam bentuk *file*, data harus dicari melalui narasumber, orang yang dijadikan sebagai objek penelitian.

Data Primer terdiri dari Wawancara secara mendalam (*In-depth Interview*) dan Observasi Partisipatif. *In-depth Interview* adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden, atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa

menggunakan pedoman (*guide*) wawancara dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama (Sutopo, 2006). Observasi Partisipatif adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan atau penginderaan dimana peneliti benar-benar terlibat dalam keseharian responden (Bungin, 2007).

Sugiono (2008) bahwa data sekunder adalah data yang sifatnya mendukung keperluan data primer. Data sekunder menggunakan dokumentasi, pengumpulan data dengan cara mencatat peristiwa yang sudah berlalu, seperti tulisan, dan gambar.

Purposive Sampling menurut (Sugiono, 2001) menyatakan bahwa sampling purposive adalah teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sekelompok subjek dalam purposive sampling didasarkan atas ciri tertentu yang dipandang memiliki sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Margono, 2004).

Populasi yang dipilih peneliti adalah Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2014 yang bermain *Mobile Legends*.

Kriteria *purposive sampling* yang dipilih adalah (1) Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta angkatan 2014 (2) intensitas bermain mereka yang tinggi, dengan rata-rata lebih dari 5 jam sehari, (3) mereka bermain *Mobile Legends* (4) *ranked* minimal *master* (5) mereka meluapkan ekspresi melalui *game*. Subjek *sampling* penelitian ini terdiri dari (1) WS umur 23 jenis kelamin laki-laki, (2) NV umur 22 jenis kelamin laki-laki, (3) BY umur 23 jenis kelamin laki-laki, (4) FJ umur 22 jenis kelamin laki-laki, dan (5) AD umur 22 jenis kelamin laki-laki.

Analisis Data menggunakan (Miles dan Huberman dalam Sugiyono, 2015) yang terdiri dari Reduksi Data, Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi. Reduksi Data, adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan. Penyajian Data menurut Miles dan Huberman adalah membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi yang tersusun, memberikan kemungkinan

adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penarikan Kesimpulan menurut pandangan Miles dan Huberman sebagai suatu kegiatan dan konfigurasi yang utuh. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung.

Validitas Data menurut (Bachri, 2013) adalah membandingkan dengan mengecek ulang derajat kepercayaan informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Validitas data menggunakan Triangulasi Sumber Data. Triangulasi Sumber Data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya selain melalui wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan *participant observation*, dokumen tertulis, arsip, gambar, atau foto. Masing-masing cara akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda, selanjutnya akan memberikan pandangan yang berbeda pula mengenai fenomena yang diteliti.

3. Hasil Dan Pembahasan

Tabel 1. Hasil wawancara mengenai intensitas waktu bermain dengan informan.

NO	NAMA	INTENSITAS /JAM	PANGKAT
1.	WS	5 Jam	<i>Legend – Mythic</i>
2.	NV	6 – 7 Jam	<i>Legend V</i>
3.	BY	6 – 7 Jam	<i>Glorious Mythic</i>
4.	FJ	7 – 8 Jam	<i>Legend II</i>
5.	AD	8 Jam	<i>Epic – Legend</i>

Hasil dan pembahasan dilihat dari tabel diatas menunjukkan bahwa intensitas bermain tinggi memunculkan kecanduan dalam bermain *game*, sejalan dengan penelitian terdahulu dari (Karuniasari, 2017) membahas mengenai pemain *game online* terutama remaja yang memicu terjadinya perilaku kecanduan dan dampak negatif yang merugikan, kecanduan bermain *game online* memiliki intensitas waktu rata-rata 25jam/minggu.

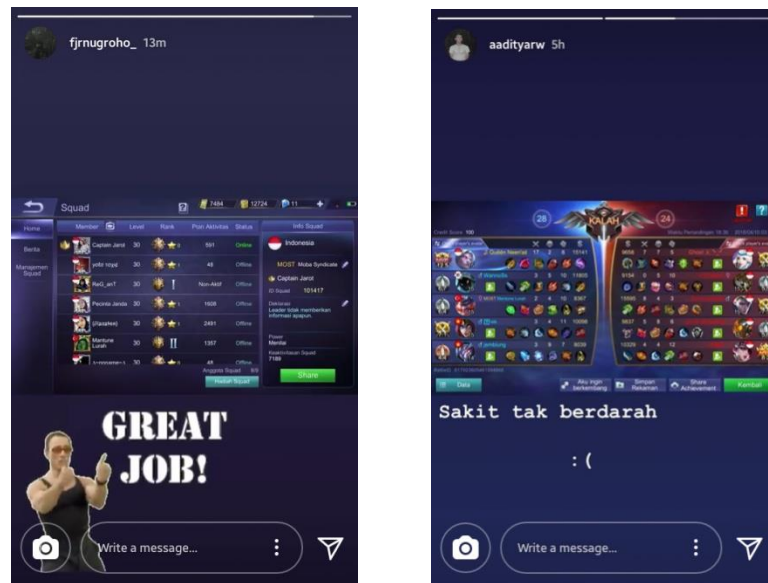
Bentuk *Withdrwawal* (penarikan diri) menurut (Wu dalam Silvia, 2016) menjelaskan komponen kecanduan *game online* terdiri dari *Agitated Withdrawal*

(penarikan bersifat gelisah), dan *Mournful withdrawal* (penarikan bersifat sedih). *Agitated Withdrawal* adalah munculnya perasaan tidak menyenangkan seperti marah, cemas karena adanya pengurangan atau dihentikan aktivitas bermain *game online* dan muncul konflik ketika tidak dapat bermain *game online*. *Mournful Withdrawal* adalah perasaan duka, menderita atau kehilangan yang dialami seseorang ketika tidak dapat bermain *game online*. *Mournful Withdrawal* (penarikan bersifat sedih), cenderung menderita atau depresi dimana tahapan emosi yang ditandai dengan kesedihan mendalam, perasaan bersalah, menarik diri dari orang lain, dan kurang tidur.

3.1 Perilaku Gamer dalam Bermain *Mobile Legends*

Game Mobile Legends tidak terlepas dari karakter atau *avatar*, menurut (Ray dalam Kim, 2017) menjelaskan tentang *avatar* atau identitas virtual yang menghiasi *game online*, tergantung bagaimana avatar disajikan dan digunakan, tingkat kenyamanan pemain dan meningkatnya kenikmatan dalam permainan online, karena beberapa permainan *online* cenderung menawarkan karakter wanita yang kurang menarik, sehingga dapat dirubah sesuai dengan keinginan. Definisi ini sejalan dengan penjelasan informan FJ dalam penggunaan hero atau karakter yang dimainkan dalam *game Mobile Legends* pada tanggal 13 Maret 2018:

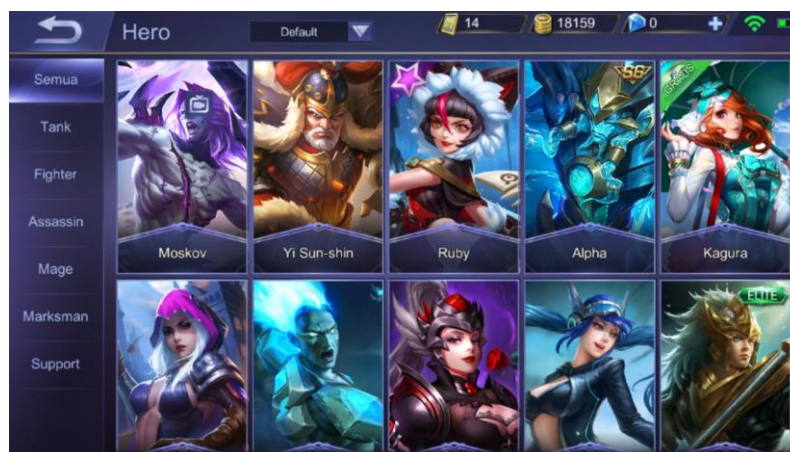
“ya karena biar orang-orang tau aja sih kalo kita itu menunjukkan *win streak*, *maniac*, *savage*, cuma pengen orang-orang tau pencapaian yang kita lakukan, ditunjukkan melalui *snapgram*.”



Gambar. 1. *Screenshot hasil pencapaian Gamer FJ dan AD usai bermain Mobile Legends melalui Instastory Instagram.*

Dari pernyataan tersebut, peneliti dapat melihat bahwa setelah bermain satu ronde *game Mobile Legends* cenderung untuk melakukan *share* melalui *snapgram* di media sosial *instagram*, agar dapat dilihat orang lain, perilaku ini cenderung menunjukkan eksistensi atau narsisme dengan menunjukkannya ke media sosial, sejalan dengan penjelasan (Freud dalam Fadli, 2017) bahwa sikap seseorang yang mencintai dirinya sendiri, mengagumi dirinya sendiri. Menurut American Psychiatric Association dalam (Fadli, 2017) kriteria orang dengan kepribadian narsistik terdiri dari memiliki rasa kepentingan diri yang besar dengan memiliki bakat yang dilebih-lebihkan, membutuhkan kebanggaan yang berlebihan, dan menunjukkan perilaku sikap yang sombong, pamer. Empat dari lima informan memiliki jawaban yang hampir sama, motivasi mereka sebagai *gamer* itu dengan menggunakan karakter atau *avatar* yang dipilih agar orang-orang mengetahui tentang pencapaian yang dilakukan, ingin mendapat perhatian dari orang lain, hingga pujian, ketika *gamer* menunjukkan dirinya melalui *screenshot*, mereka merasa bangga, bahkan untuk sekedar pamer, sedangkan satu informan jarang *men-share*, ketika *share* hanya waktu naik *ranked Epic* ke *Legends* saja.

Penggunaan *avatar* menurut (Banks & Bowman dalam Hart, 2017) menjelaskan bahwa *avatar* memiliki keterikatan antara pemain dan *avatar*, *avatar* yang dibuat dapat menunjukkan perilaku yang sama ataupun berbeda dari pemain sebagai objek sosial yang unik dalam ruang permainan, *avatar* sebagai jembatan pemain untuk mewakili dirinya berinteraksi dalam *game*, dimana pemain merasa memiliki kehidupan yang sama saat melakukan permainan, pemain mengontrol *avatar* seperti membelikan *skin* pada *game* agar terlihat lebih menarik.



Gambar. 2. Penggunaan *avatar game Mobile Legends*.

Setiap *gamer* memiliki perilaku yang berbeda-beda. (Darmawan, 2015) perilaku *gamer* konteks *game online* adanya interaksi dan komunikasi yang terjadi antar pemain, yang dapat mengarah kepada terbentuknya sebuah persahabatan dan pertemanan, seperti terbentuknya sebuah komunitas. Definisi ini sejalan dengan pemahaman informan BY pada tanggal 12 Maret 2018 tentang perilaku *gamer* yang dengan membentuk *squad*:

“kalo *squad*, ada *squadnya*, alasan membentuk *squad* itu kemauan bareng-bareng, sih, ya biar enak aja, jadi temen *mabar* kan kalo di *squad* itu enak, pas *mabar* itu tinggal *invite squad*, udah ke *invite* semua.”

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan bahwa sebagai *gamer* memiliki perilaku yang memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dengan

membentuk *squad* sejalan dengan pernyataan berkomunikasi yang bermediasi komputer (CMC) menurut (John December dalam Febrina, 2017) sebuah komunikasi yang dilakukan oleh manusia melalui media komputer, dengan melibatkan orang banyak dalam konteks tertentu, membentuk penggunaan media untuk berbagai tujuan, salah satunya penggunaan *internet*. Contoh CMC dengan menggunakan teknologi *Discord* adalah sebuah aplikasi *messenger* yang digunakan gamer dalam melakukan obrolan dengan orang lain atau tim ketika bermain *game online*. Dengan terbentuknya *squad* dapat berkomunikasi antar teman, mengatur strategi yang sesuai, hingga membentuk *chemistry* ketika bermain *Mobile Legends*.

3.2 *Withdrawal* (Penarikan diri)

Penarikan diri atau *withdrawal* masuk dalam konteks *Social Anxiety and Withdrawal* adalah suatu ketakutan terhadap lingkungan sosial atau situasi yang menghasilkan perbuatan agresif, malu, dapat ditandai, secara terus menerus karena merasa tidak nyaman (American Psychiatric Association dalam Kearney, 2006). *Social Withdrawal* dikatakan sebagai perilaku non sosial yang terdiri dari dua macam perilaku, yaitu *Solidarity Passive Withdrawal* (terdiri dari sikap diam ketika sedang bermain sendiri) dan *Reticence* (sikap diam cerminan dari rasa takut dan cemas dalam konteks hubungan dengan teman sebaya) (Nelson; Rubin; Fox, 2005). *Solidarity Passive Withdrawal* dalam konteks media, menggunakan media untuk menciptakan batasan-batasan antar individu, karena tidak ingin di ganggu, memilih untuk menyendiri.

Withdrwawal atau penarikan diri menurut (Wu dalam Silvia, 2016) menjelaskan komponen kecanduan *game online* memiliki lima komponen, beberapa terdiri dari *Agitated Withdrawal* (penarikan bersifat gelisah), dan *Mournful withdrawal* (penarikan bersifat sedih). *Agitated Withdrawal* (penarikan bersifat gelisah) adalah munculnya perasaan tidak menyenangkan seperti marah, cemas karena adanya pengurangan atau dihentikan aktivitas bermain *game online* dan muncul konflik ketika tidak dapat bermain *game online*. *Mournful*

Withdrawal adalah perasaan duka, menderita atau kehilangan yang dialami seseorang ketika tidak dapat bermain *game online*.

3.2.1 *Agitated Withdrawal*

Agitated Withdrawal (penarikan bersifat gelisah) timbulnya perasaan agresif (Santrock dalam Windi, 2017) menjelaskan bahwa perilaku agresif dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Perilaku agresif adalah luapan emosi sebagai reaksi kegagalan individu yang ditunjukkan dalam bentuk merusak, terhadap manusia atau benda dengan kesengajaan yang diekspresikan dengan (verbal) kata-kata dan tindakan (non verbal). Definisi ini sejalan dengan penjelasan informan FJ pada tanggal 13 Maret 2018:

“sering sekali, alasannya kita itu mengungkapkan rasa yang ada di dalam hati kita, kalo nggak gitu tuh daripada *mangkel* ya mending *diungkapin* lah, biasanya kalo *ungkapin* gitu karena emang ada temen yang bener-bener keterlaluhan sih, mengungkapkan dalam *game* biasanya nge *chat*, pake kata-kata kotor intinya, kalo nggak cara *ungkapin* nya di *add* dulu, nanti kalo kesel gitu udah di *acc* baru di *pisuh-pisuhi* gitu, kalo nggak diajak *by one* (1 vs 1).”

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan bahwa bermain game online yang mengarah pada kekerasan yang menimbulkan perilaku agresif, bahkan sampai berkata kotor sejalan dengan Pakar Psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson, menjelaskan bahwa adanya kemungkinan kekerasan dalam *game online* yang memiliki efek kuat untuk menimbulkan perilaku agresif terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu, sifat dari *game online* sendiri adalah sebagai alat hiburan, tetapi jika berlebihan memungkinkan untuk menjadi agresif seperti pemarah, memberontak, berkata kasar hingga memukul (Yahudi dan Anderson dalam Erfan, 2015):

“wah sering, saya pernah ganti *handphone sampe-an*, gara-gara maen *mobile legends* nya, ya dulu *handphone* saya *ngelag*, *lemot* gitu kan, emosi kan saya, ya udah hancur deh, sekarang ganti *handphone* saya, kalo berkata kotor pastinya sering, meluapkan emosi gitu *lhoh* dengan kata-kata kotor itu semuanya keluar”(wawancara dengan AD pada 13 Maret 2018)

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan ketika bermain *game Mobile Legends* perilaku agresif dapat muncul, membuat ketidaknyamanan orang disekitarnya, sejalan dengan pernyataan bermain *game online* dan perilaku agresif dalam menarik diri menurut (Buss dalam Faizatul, 2014) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif: gen, amarah (pada saat marah, ada perasaan ingin menyerang, memukul, menghancurkan, atau melempar sesuatu dan biasanya timbul pikiran yang kejam. Bila perilaku tersebut disalurkan, maka terjadilah perilaku agresif), frustrasi (perilaku agresif merupakan salah satu cara seseorang dalam merespon frustrasi), kompetisi sosial (perilaku agresif berkembang karena adanya kompetisi sosial, seperti kompetisi antar individu). Lima informan cenderung bersifat agresif yang merugikan orang lain ditunjukkan dengan reaksi berteriak-teriak, berkata kotor hingga membanting *handphone*, karena alasan yang sama, mendapatkan tim atau rekan yang *noob*, *maen sak-sak e*, jadi mereka melakukan tindakan tersebut.

3.2.2 *Mournful Withdrawal*

Mournful Withdrawal (Wu dalam Silvia, 2016) adalah perasaan duka, menderita atau kehilangan yang dialami seseorang ketika tidak dapat bermain *game online*. *Mournful Withdrawal* (penarikan bersifat sedih), cenderung menderita atau depresi dimana tahapan emosi yang ditandai dengan kesedihan mendalam, perasaan bersalah, menarik diri dari orang lain, dan kurang tidur. Definisi ini sesuai dengan pernyataan informan NV pada 12 Maret 2018 tentang merasa ada yang kurang ketika tidak bisa bermain *Mobile Legends*:

“cuma apa ya, paling cari kesibukan lain gitu, biasanya *nge-PES*, maen *game* yang *offline* aja, kalo sama temen ya gabung sama temen, kalo gak ada ya udah tiduran, pas gak maen *Mobile Legends* ada yang kurang, ntar ini gimana *akun* ku, bonusannya nggak diambil, nggak bisa maen gitu.”

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan ketika bermain *game online* menjadi kecanduan, khawatir ketika hadiah *akun* tidak diambil, merasa ada yang kurang, sejalan dengan (Yee dalam Dinata, 2017) menjelaskan indikator penyebab kecanduan *game online*, merasa cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan, merasa bersalah ketika tidak bisa bermain, terus melakukan permainan tersebut meskipun sudah bosan, masalah dalam kehidupan sosial, masalah dalam keuangan atau hubungan dengan orang lain. Dua dari lima informan merasa ada yang kurang ketika tidak bisa bermain *Mobile Legends*, dan tiga informan lain saat tidak bermain *Mobile Legends* mereka cenderung melakukan kegiatan yang lain, nongkrong, berkumpul dengan teman, mengerjakan tugas, ketika bermain *game* bahkan sampai kurang waktu tidur:

“ya gimana ya, kalo udah maen *Mobile Legends* kita jadi *nggak inget* waktu, ya udah kadang-kadang udah jam dua pagi *gitu*” (wawancara dengan AD, 13 Maret 2018)

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan bahwa ketika seseorang bermain *game* yang mengarah pada kecanduan, bahkan sampai melupakan waktu, sejalan menurut (Kompas dalam Dinata, 2017) tentang beberapa kriteria yang menyebabkan seseorang kecanduan bermain *game*, sering lupa waktu sehingga mengabaikan hal-hal yang lain saat bermain *game*, gejala menarik diri, merasa marah, tegang, depresi, timbulnya kebutuhan waktu yang lebih banyak dihabiskan ketika bermain, membutuhkan peralatan yang lebih baik dan aplikasi yang lebih banyak untuk mencapai kepuasan, menutup diri, dan kelelahan. Empat informan memilih begadang dengan alasan jaringan *internet*

lebih stabil, banyak *player* yang bagus-bagus pada malam hari, teman-temannya ada waktu luang malam hari dipakai untuk *mabar*, bahkan sampai lupa waktu. Satu informan tidak bisa tidur mencari kegiatan dengan bermain *game Mobile Legends* hingga mengantuk.

Mournful Withdrawal (penarikan bersifat sedih) dalam konteks kehadiran sosial menggunakan “*Hikikomori*”, *Hikikomori* menurut (Tatsushi Ogino dalam Krysinska, 2002) menjelaskan tentang bentuk penarikan diri (*withdrawal*) dari konteks *social withdrawal*, *Hikikomori* sebagai kondisi pengasingan dimana tidak ada partisipasi sosial, dan berlangsung selama enam bulan, mereka merasa tidak nyaman, dan ingin lolos dengan kondisi ini, mereka melampiaskan dengan bermain *game*. Definisi ini sejalan dengan pernyataan informan FJ pada tanggal 13 Maret 2018:

“ya *ho’oh* sih, ya kebanyakan waktunya pas gak sama temen ya maen *game* sendiri di kamar, ya karena bosan aja sih, nggak ada yang bisa dilakuin aja sih, nggak ada kerjaan, trus ya udah cari hiburan aja, biar gak *suwung* mending maen *game* sendiri di kamar, apalagi kalo nggak ada temen yang bisa diajak maen ya udah maen *game* aja, waktunya sekitar 7 sampe 8 jam sehari.”

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan akan menghabiskan waktunya dengan bermain *game*, sejalan dengan (Young dalam Dinata, 2017) menjelaskan tentang kriteria seseorang yang kecanduan bermain *game*, seperti keasyikan bermain *game online*, menyembunyikan aktivitas bermain *game online*, hilangnya ketertarikan pada aktivitas diluar *game*, dan pmarah, gangguan perubahan suasana (kecemasan), dan menggunakan permainan sebagai pelarian dari masalah. Lima informan tidak melakukan tindakan menarik diri, mereka menarik diri dalam *game* karena untuk mengisi waktu luang, tidak adanya kegiatan yang dilakukan, bingung, *gabut*, akhirnya mereka melampiaskan dengan bermain *game*.

4. Penutup

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah di peroleh di lapangan melalui proses wawancara dengan beberapa informan, dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku *gamer* saat bermain *game Mobile Legends* cenderung ingin menunjukkan pencapaian mereka melalui akun media sosial, seperti *instagram*, *whatssapp*, dan *facebook*, mereka bangga dengan pencapaian yang didapat, mereka rela mengeluarkan uang untuk membeli *skin hero* yang disukainya untuk menunjang permainan, membentuk *squad* juga dilakukan oleh para informan dengan alasan agar mudah mendapatkan *victory* (kemenangan).

Bentuk *withdrawal* (penarikan diri) dari *Agitated Withdrawal* (penarikan bersifat gelisah) hasil yang ditemukan dari informan melalui wawancara menjelaskan bahwa mayoritas informan berperilaku agresif dengan mengeluarkan kata-kata kotor, marah-marah (*frustasi*) saat bermain *game online*, terutama *Mobile Legends*, alasannya karena mereka ingin mengungkapkan rasa kecewa mereka saat bermain *game online* ketika mendapatkan teman yang *noob* (amatir), bermain seenaknya sendiri.

Mournful Withdrawal (penarikan bersifat sedih) hasil yang ditemukan dari informan melalui wawancara yang menjelaskan bahwa mereka merasa ada yang kurang ketika tidak bisa bermain *game Mobile Legends*, khawatir dengan akun dan bonus yang tidak dapat diambil dalam game tersebut dan mereka sampai rela mengurangi waktu tidur (*begadang*) hanya karena bermain *Mobile Legends* dengan alasan pada saat malam hari banyak *gamer* yang bermain bagus, sesuai dengan keinginan, tidak *noob*, apalagi mendapatkan kemenangan secara beruntun (*win streak*), mereka semakin lupa waktu. *Mournful Withdrawal* dalam konteks *Hikikomori* yang dijelaskan oleh informan melalui wawancara bahwa mereka (*gamer*) tidak terganggu dengan lingkungan sekitar yang membuatnya tidak nyaman, tetapi mereka (*gamer*) bermain *game online* untuk mengisi waktu luang saja, saat tidak ada kegiatan mereka memilih bermain *game online* untuk mencari hiburan, selain bermain *game online*, para *gamer* memiliki kegiatan lain, seperti nongkrong dengan teman.

Keterbatasan penelitian adalah keterbatasan jurnal terbaru tentang *game MOBA* dan bentuk *withdrawal* (penarikan diri) masih jarang ditemukan, kebanyakan jurnal tentang *game* yang semuanya mengarah ke ranah psikologi, temuan hasil penelitian berbeda dengan teori, lebih condong ke salah satu bentuk penarikan diri, di sisi satunya tidak ditemukan.

Persantunan

Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia yang tidak terhingga untuk para hamba-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya, terimakasih kepada kedua orang tua dan adik saya yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini, tak juga berterimakasih kepada Bapak Sidiq Setyawan M. I.Kom sebagai Dosen Pembimbing saya, yang telah membantu saya dalam memberikan saya pengarahan dan menyelesaikan tugas akhir ini, mohon maaf apabila saya masih banyak merepotkan bapak, dan terimakasih kepada teman-teman, sahabat saya dari Sumatera ada Bagus Kharisma Beki dan Rio Saputra yang selalu saya repotkan, yang telah memberikan support, dukungan, doa kepada saya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini, terutama para anggota grup HIMANERS, kalian luar biasa.

Daftar Pustaka

- Bachri, Bachtiar. (2010) "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif". Universitas Negeri Surabaya.
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013) "A *Qualitative Analysis of Online Gaming*. *International Journal of Mental*, 11, 149-161.
- Bungin, Burhan. (2007) "Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial lainnya". Jakarta: Putra Grafika.

- Dinata, Okto. (2017) “Hubungan Kecanduan *Game Online Clash of Clan* terhadap Perilaku Sosial”. Universitas Riau.
- Drajat, Edy. (2017) “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik”. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Erfan, Musthofa A. (2015) “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Anak”. Universitas Diponegoro.
- Fadli, Arif A. (2017) “Analisis Sikap Narsisme dalam Aplikasi Instagram”. Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Faizatul, Amilin. (2014) “Penerapan Konseling Kelompok Kognitif Perilaku Untuk Menurunkan Kecenderungan Menarik Diri”
- Febrina, Sukmaningtyas. (2017) “Penggunaan Jejaring Sosial pada Perilaku Perundungan Siber”. Universitas Mulawarman.
- Flew, Terry. (2002) “*New Media: A Critical Introduction*”. UK: Oxford University Press.
- Funk, John. (2013) “*MOBA, DOTA, ARTS: A Brief Introduction to Gaming’s Biggest, Most Impenetrable Genre*”. (<https://www.polygon.com/2013/9/2/4672920/moba-dota-arts-a-brief-introduction-to-gamings-biggest-most>).
- Gayatri, Winny. (2013) “Penentuan Harga Jual Produk Dengan Metode Cost Plus Pricing Pada PT. Pertani (Persero) Cabang Sulawesi Utara”. *Jurnal EMBA*: 1(04): 1817-1823.
- Hart, Cassey. (2017) “*Getting into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars*”. ISSN: 1604-7982.
- Hartmann, Tilo. (2017) “*The “Moral Disengagement in Violent Videogames” Model*”. ISSN: 1604-7982.
- Jan, Grooten. (2015) “*Going Beyond The Game: Development of Gamer Identities Within Societal Discourse and Virtual Spaces*”. University Of Erfurt.

- Karuniasari, Zulfanida (2017). "Peran Kontrol Sosial dalam Menghadapi Kecanduan *Game Online* pada Remaja. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kearney, Christopher. A. (2006) "*Social Anxiety and Social Phobia in Youth: Characteristic, Assessment, and Psychological Treatment*". University of Nevada.
- Kim, Se Jin. (2017) "*Gender Inequality in eSports Participation: Examining League Of Legends*". University of Texas. Austin.
- Kristiyono, (2015) "Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Mendukung Penggunaan Media di Masyarakat".
- Krysinska, Dorota. (2002) "*Hikikomori (Social Withdrawal in Japan)*". University Pittsburg.
- Narimawati, Umi. (2008) "Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, Teori dan Aplikasi". Bandung: Agung Media.
- Margono. (2004) Metode Penelitian Pendidikan". Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyana. (2000) "Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar". Bandung: PT. Rosda Karya.
- Pramiyanti, Alila. (2014) "Motif Remaja dalam Menggunakan Media Baru". Jurnal Komuniti, Vol VI No.2.
- R.A,. Darmawan. (2015) "Pemaknaan *Game Online Dota2*". Telkom University.
- Rikky, Dwi (2017) "Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja". Yayasan Bina Darma.
- Rubin, K.H., Nelson L.J. (2005). "*Behavioral Inhibition, Social Withdrawal, and Parenting: International Handbook of Social Anxiety*". New York: Willey.
- Setiaji, Silvia. (2016) "Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Keterampilan Sosial pada Pemain *Game* Dewasa Awal". Jurnal Psikologi Psibernetika.
- Sheilla, Andiani. (2017) "Media Baru dan *Online Self Presentation*". Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono. (2001) "Metode Penelitian". Bandung: CV Alfa Beta.

- Sugiyono. (2008) “Metode Penelitian Bisnis”. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015) “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B”. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo. (2006) “Metode Penelitian Kualitatif”. Surakarta: UNS Press.
- Utami, Windi Yuli (2017) “Hubungan Frekuensi Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja”. Universitas Aisyiyah. Yogyakarta.
- Vilanova, Felipe. (2017) “*Deindividuation: From Le Bon to the Social Identity Model of Deindividuation Effects*”. Cogent Psychology.
- Wu, Y. H. S. (2008) “*Social Skill in the Workplace: What is Social Skill and How Does It*”. Columbia: University of Missouri.
- <https://wikipedia.com/mobile-legends-bang-bang/>
- <https://jalantikus.com/tips/kelebihan-game-moba-pada-android/>
- <https://ngedota2.com/discord-messenger-untuk-gamer-pengganti-teamspeak/>